INHALT

Steuerung 2

Installation 3

Heads-Up Display (HUD) 3

Powerups 4

Einzelspieler 5

Das *Blur*™-Erlebnis teilen 5

Mehrspieler 6

Kundendienst 7

Lizenzvereinbarung 8

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:1 28/04/2010 09:39

STEUERUNG

Unten siehst du die Standard-Tastaturbelegung. Begib dich zum Optionsmenü, um die Tastaturbelegung anzupassen.

Aktion	PC-Taste
Beschleunigen	Q
Bremsen/Rückwärts	A
Powerup benutzen	STRG rechts
Nach vorn schießen	Linke Umschalttaste
Nach hinten schießen	Rechte Umschalttaste
Handbremse	Pfeiltaste unten
Nach links/rechts lenken	Pfeiltaste links/rechts
Powerup wechseln	Pfeiltaste oben
Powerup fallenlassen	STRG links
Pausemenü	P
Kameraperspektive wechseln	V
Minikarte zoomen	Entf
Nach hinten sehen	Tab

Menüsteuerung

Aktion	PC-Taste
Navigieren	Pfeiltasten
Bestätigen/Weiter/Wählen/Annehmen	Leertaste
Teilen	Einfg
Option 1	Rechte Umschalttaste
Option 2	STRG rechts
Zurück/Verlassen/Ablehnen	Esc

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:2 28/04/2010 09:39

INSTALLATION

Lege die DVD von *Blur*™ in dein DVD-ROM-Laufwerk. Nach einigen Sekunden erscheint der Titelbildschirm. Klicke hier auf **'Installieren'**, um mit der Installation zu beginnen, und folge dann den Bildschirmanweisungen. Wenn die Autoplay-Funktion nicht auf deinem PC aktiviert ist oder aus sonstigen Gründen der Installationsbildschirm nicht erscheint, doppelklicke auf das **Arbeitsplatz-** Symbol auf deinem Desktop und dann auf das Symbol deines DVD-ROM-Laufwerks mit der eingelegten Blur-DVD. Klicke doppelt auf die Datei **'Setup.exe'**, um den Installationsbildschirm aufzurufen.

HEADS-UP DISPLAY (HUD)

Positionsanzeige
Fahrzeug-Energie
Minikarte
Rundenanzeige
Lichter
Nächstes Ziel
Fan-Anzeige/ Kombo
Punkte
Stickeranzeige
Powerup-Slot
Warnanzeige

Positionsanzeige: Zeigt deine Position im laufenden Rennen.

Fahrzeug-Energie: Zeigt die verbleibenden Energieblöcke deines Fahrzeugs.

Minikarte: Zeigt den Streckenverlauf und deine Position in Relation zu deinen Gegnern. Die Top-3-Autos sind farblich markiert, um ihre Position anzuzeigen.

Rundenanzeige: Zeigt die aktuelle Runde und die Gesamtzahl der Runden des Rennens.

Fan-Anzeige/Kombo: Zeigt die Zahl der im laufenden Rennen gewonnenen Fans (s. **Fans**, Seite 5). Deine aktuelle Kombo ist die Zahl rechts neben dem Fan-Symbol. Kombos erzielst du, indem du zwei oder mehr Punktmanöver schnell nacheinander ausführst. Gewinne zusätzliche Fans mit hohen Kombos und erhalte den ultimativen Kombo-Bonus für das Verketten von 10 Punktemanövern.

Punkte: In Blur bekommst du Punkte fürs Fahren und für den Einsatz von Powerups. Verbinde das Fahren mit Powerups, um viele Punkte zu erzielen. Je höher die Punktzahl, desto mehr Fans gewinnst du. Die Punktmanöver sind je nach Spielmodus begrenzt und in manchen Modi gibt es einzigartige Manöver. Besondere Punktmanöver werden unter dem Rückspiegel angezeigt, Standard-Punktmanöver erscheinen unter der Fan-Anzeige.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:3 28/04/2010 09:39

Warnanzeige: Hier erscheint kurzzeitig eine blinkende Anzeige, wenn du von einem gegnerischen Stoß anvisiert wirst.

Powerup-Slot: Zeigt deine gesammelten Powerups. Das aktive Powerup wird größer und heller dargestellt.

Stickeranzeige: Zeigt deinen Fortschritt bei der Vervollständigung eines Stickers. Erhaltene Sticker kannst du dir im Einzelspieler-Menü ansehen.

Nächstes Ziel: Hier siehst du, was du fürs nächste Licht erreichen musst.

Lichter: Zeigt die Anzahl der Lichter, die du im laufenden Event gewonnen hast (s. **Lichter**, Seite 5).

POWERUPS

Auf jeder Strecke befinden sich mehrere Powerups, die du durch Hindurchfahren aufsammeln kannst. Jedes Powerup hat seine eigene Funktion, um dir im Rennen zu helfen.

Schock – Feuert drei Blitzwellen an die Spitze des Feldes, die sämtliche Autos bremsen, die durch sie hindurchfahren.

Stoß – Eine kräftige Lenkrakete, die Autos in die Luft schleudert. *Alternativmodus* (rechte Umschalttaste) – Schießt einen Stoß auf die Gegner direkt hinter dir.

Abräumer – Ein 360-Grad-Angriff auf kurze Distanz, der sämtliche Autos in deiner Nähe wegschleudert.

Mine – Leg eine Mine hinter dir ab, um hartnäckige Verfolger rauszuschleudern. *Alternativmodus* (linke Umschalttaste) – Wirf eine Mine nach vorn, um denselben Effekt gegen Gegner vor dir zu erzielen.

Blitz – Feuer drei Energiesalven ab, um deine Gegner vom Kurs abzudrängen. *Alternativmodus* (rechte Umschalttaste) – Feuer Salven nach hinten, um Verfolger zu verlangsamen.

Nitro – Ein kräftiger Geschwindigkeitsschub. *Alternativmodus* (rechte Umschalttaste) – Zünde Nitro nach hinten für eine Vollbremsung mit anschließendem Geschwindigkeitsschub, um die Richtung in engen Kurven schnell wechseln zu können.

Schild – Schützt dich vor Powerup-Treffern und Kollisionsschäden.

Reparatur – Nach üblen Treffern ist eine schnelle Reparatur immer willkommen.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:4 28/04/2010 09:39

EINZELSPIELER

Fahre und kämpfe dich in 9 Gruppen mit einer Vielzahl von verschiedenen Events an über 14 Schauplätzen aus der realen Welt an die Spitze. Erfülle in jeder Gruppe Boss-Anfragen, um die Bosse zum Duell zu fordern. Schlage die Bosse, um ihre Autos mit einzigartigen Mods und Lackierungen zu erhalten. Die Mods können auch in anderen freigeschalteten Autos verwendet werden.

Hinweis: *Du kannst die Schwierigkeit in den Einzelspieler-Optionen ändern.*

LICHTER

Lichter erhältst du nach jedem Event für deine Leistung/Position im Rennen und für abgeschlossene Fan-Ziele und Fan-Sprints (s. **Fans**). Bei einem Renn-Event kannst du Lichter nur gewinnen, indem du Erster, Zweiter oder Dritter wirst (Erster = 5 Lichter, Zweiter = 4 Lichter, Dritter = 3 Lichter). In jedem Event können bis zu 7 Lichter gewonnen werden, in Duellen sogar bis zu 8 Lichter. Verdiene Lichter, um voranzukommen und weitere Gruppen und Events freizuschalten.

FANS

Die Fans aus den einzelnen Events werden aufsummiert und zählen für deinen Fan-Status, mit dem du weitere Autos freischalten kannst. Diese werden benötigt, um bei bestimmten Events das Fan-Ziel erreichen und ein Extralicht gewinnen zu können. Gewinne Fans durch den erfolgreichen Einsatz von Powerups, indem du Powerups ausweichst, durch einen abgefahrenen Fahrstil und auf viele weitere Arten. Halte eine Kette von Fahrtechniken und Powerup-Treffern aufrecht, indem sie schnell nacheinander ausführst.

Fan-Anfragen – Achte bei späteren Rennen auf Fan-Anfragen. Fahre durch sie hindurch, um eine Fan-Anfrage auszulösen. Fan-Anfragen sind zeitlich begrenzte Mini-Herausforderungen, für die du nach erfolgreicher Beendigung die verbliebene Zeit als Fans gutgeschrieben bekommst.

Fan-Sprints – Fahre durch ein Fan-Sprint-Symbol, um eine Mini-Herausforderung zu starten, bei der du durch leuchtende Tore fahren musst. Fahre innerhalb des Zeitlimits durch die Tore, um zusätzliche Fans und ein Extralicht zu gewinnen.

DAS *BLUR*-ERLEBNIS TEILEN

Blur verfügt über diverse Funktionen, um dein Erlebnis in verschiedenen sozialen Netzwerken mit anderen zu teilen. In *Blur* kannst du Freunde herausfordern, deine Leistungen zu schlagen, deine jüngsten Fortschritte in Blur mit anderen teilen. Für einige fortgeschrittene Funktionen musst du deine Version des Spiels registrieren. Auf www.blurthegame.com erhältst du weitere Informationen.

Freund-Herausforderungen

Freund-Herausforderungen bieten dir die Möglichkeit, deine Freunde herauszufordern, deine Leistung in einem Einzelspieler-Event zu schlagen. Wähle nach Beendigung eines Events einen Freund, um ihn herauszufordern. Wähle dann **Herausforderung erstellen** um die Freund-Herausforderung anzupassen und eine persönliche Nachricht hinzuzufügen.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:5 28/04/2010 09:39

Teilen

Drücke (sofern die Option besteht) die **Einfg-** Taste, um dein Blur-Erlebnis in verschiedenen sozialen Netzwerken mit anderen zu teilen. Du kannst eine Vielzahl von Informationen und Statistiken teilen, wie zum Beispiel freigeschaltete Autos, gewonnene Lichter und vieles mehr. Füge eine persönliche Nachricht hinzu, um deine Freunde dazu herauszufordern, sich mit dir zu messen.

MEHRSPIELER

Online

Trag die Schlacht online aus und miss dich mit bis zu 19 weiteren Spielern aus aller Welt. Gewinne genug Fans, um aufzusteigen und weitere Autos, Herausforderungen, *Blur*-Events und Mods freizuschalten.

Mods

Mods sind mächtige Upgrades, die deine Powerups verstärken oder die Eigenschaften deines Fahrzeugs verändern. Schalte den Mod-Shop frei, indem du Fans gewinnst und aufsteigst – du kannst bis zu drei Mods zugleich ausrüsten. Probiere je nach Strecke, Fahrzeug und bevorstehendem *Blur*-Event verschiedene Kombinationen aus.

Auto-Upgrades

Jedes Auto im Mehrspieler-Modus kann verbessert werden, indem du Rennen in diesem Auto bestreitest. Drücke im Mehrspieler-Ausstellungsraum **STRG rechts** um deinen Fortschritt bis zum nächsten Upgrade zu sehen.

Die verfügbaren Upgrades sind:

Fan-Boost – Gewinne zusätzliche Fans bei Rennen in diesem Auto.

Energieschub – Du erhältst einen zusätzlichen Energieblock für dieses Auto.

Leistung – Schaltet einen Geschwindigkeitsschub für dieses Fahrzeug frei.

Lackierungen – Schaltet neue Lackierungen frei, um deine Autos noch einmaliger zu gestalten.

Herausforderungen

Beim Aufsteigen schaltest du Herausforderungspakete frei. Für das Abschließen von Herausforderungen erhältst du zusätzliche Fans, um schneller aufsteigen zu können.

Legenden-Modus

Wenn du Rang 50 erreicht hast, steht es dir frei, den Legenden-Modus zu betreten. Wählst du diese Option, wirst du auf Rang 1 zurückgesetzt und sämtliche abgeschlossenen Herausforderungen sowie alle freigeschalteten Inhalte gehen verloren. Dafür erhältst du ein einzigartiges Legendenauto mit allen Upgrades für den Online-Modus. Es gibt zehn Legendenstufen und -autos zum Freischalten.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:6 28/04/2010 09:39

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ

Unsere Technische Supporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Ausführung auf Ihrer Konsole alle wichtigen Informationen parat, etwa ob Sie Fremdzubehör für Ihre Konsole verwenden, wie z.B. andere Memory Card, nicht vom Konsolenhersteller, und wie genau sich der Fehler bei Ihnen äußert.

Für Tipps und Tricks zu Ihrem Spiel, wählen Sie bitte unsere Servicenummern der SPIELETIPPS-Hotline.

Für Kunden aus DEUTSCHLAND:

Hotlinezeiten
Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 12-18 Uhr

TECHNISCHE FRAGEN
09001 – 22 51 55 (€ 0,59 pro Minute*)

SPIELETIPPS
09001 – 51 00 55 (€ 1,25 pro Minute*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 24 12 32 (0,676 € / Minute)

SPIELETIPPS
0900 – 400 724 (€ 1,55 pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ:

TECHNISCHE FRAGEN
0900 – 25 24 23 (1,50 CHF / Minute)

SPIELETIPPS
0900 – 98 00 98 (CHF 2,13 pro Minute)

Online-Support

Auf unserer Webseite fi nden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort fi nden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten: **www.activision.de**

***Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.**

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:7 28/04/2010 09:39

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage
(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision. (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien. (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen
(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen. (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten. (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht. (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben. (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden. (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen. (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen. (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen. (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig. (10) Activision untersagt es ausdrücklich, das Programm zu hacken oder zu modifizieren (bzw. dies zu versuchen) sowie Softwareprogramme zu erstellen, zu entwickeln, zu modifizieren, weiterzugeben oder zu verwenden, um in einer Online-Mehrspieler-Umgebung einen Vorteil aus dem Programm zu ziehen (oder anderen einen Vorteil zu ermöglichen), einschließlich, doch nicht beschränkt auf Spiele im LAN und anderen Netzwerken sowie im Internet.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools
(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen. (2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen. (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen. (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun. (5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten. (6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms. (7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:8 28/04/2010 09:39

4. Installation der Software und Sicherungskopie
(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge. (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist. (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung
(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen. (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen. (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten. (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden. (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms
(1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen. (2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt. (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen. (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln
(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit. (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind. (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung
Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges
(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten. (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt. (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Ismaning, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat. (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:9 28/04/2010 09:39

NOTIZAN

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:10 28/04/2010 09:39

NOTIZAN

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:11 28/04/2010 09:39

NOTIZAN

p19793_av_0010_BLUR_pc_guts_33315_260_GM_v3.indd Sec1:12 28/04/2010 09:39